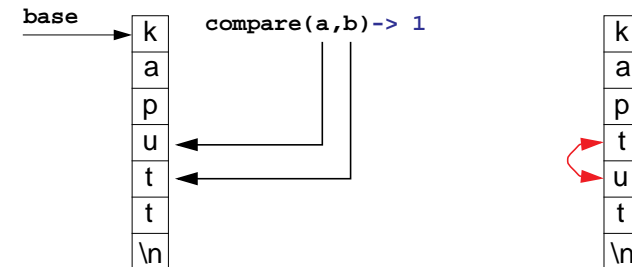


U2-1 Überblick

- Ein-Ausgabefunktionen in C (letzter Abschnitt Vorlesungsstoff ab Seite A 2-111)
- Aufgabe 2: qsort
- Debugger
- valgrind
- Übersetzen von Projekten mit "make"

2 Arbeitsweise von qsort(3)

- ◆ qsort vergleicht je zwei Elemente mit Hilfe der Vergleichsfunktion compare
- ◆ sind die Elemente zu vertauschen, dann werden die entsprechenden Felder komplett ausgetauscht, z.B.:



U2-2 Aufgabe 2: Sortieren mittels qsort

1 Funktion qsort(3)

- Prototyp aus `stdlib.h`:

```
void qsort(void *base,
           size_t nel,
           size_t width,
           int (*compare) (const void *, const void *));
```

- Bedeutung der Parameter:
 - ◆ **base** : Zeiger auf das erste Element des Feldes, dessen Elemente sortiert werden sollen
 - ◆ **nel** : Anzahl der Elemente im zu sortierenden Feld
 - ◆ **width**: Größe eines Elements
 - ◆ **compare**: Vergleichsfunktion

3 Vergleichsfunktion

- Die Vergleichsfunktion erhält Zeiger auf Feldelemente, d.h. die übergebenen Zeiger haben denselben Typ wie das Feld
- Die Funktion vergleicht die beiden Elemente und liefert:
 - <0, falls Element 1 kleiner bewertet wird als Element 2
 - 0, falls Element 1 und Element 2 gleich gewertet werden
 - >0, falls Element 1 größer bewertet wird als Element 2

■ Beispiel

- ◆ 'z', 'a' -> 1
- ◆ 1, 5 -> -1
- ◆ 5,5 -> 0

U2-3 Debuggen mit dem gdb

U2-3 Debuggen mit dem gdb

- Programm muß mit der Compileroption `-g` übersetzt werden

```
gcc -g -o hello hello.c
```

- Aufruf des Debuggers mit `gdb <Programmname>`

```
gdb hello
```

- im Debugger kann man u.a.
 - ◆ Breakpoints setzen
 - ◆ das Programm schrittweise abarbeiten
 - ◆ Inhalt Variablen und Speicherinhalte ansehen und modifizieren
- Debugger außerdem zur Analyse von core dumps
 - ◆ Erlauben von core dumps:
z. B. `limit coredumpsize 1024k` oder `limit coredumpsize unlimited`

Softwaresysteme I — Übungen

© Jürgen Kleinöder • Universität Erlangen-Nürnberg • Informatik 4, 2007

U2.fm 2007-04-30 09.15

U2.5

Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlagen, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.

2 Variablen, Stack

U2-3 Debuggen mit dem gdb

- Anzeigen von Variablen mit `p <variablenname>`
- Automatische Anzeige von Variablen bei jedem Programmhalt (Breakpoint, Step, ...) mit `display <variablenname>`
- Setzen von Variablenwerten mit `set <variablenname>=<wert>`
- Ausgabe des Funktionsaufruf-Stacks: `bt`

1 Breakpoints

U2-3 Debuggen mit dem gdb

- Breakpoints:
 - ◆ `b <Funktionsname>`
 - ◆ `b <Dateiname>:<Zeilennummer>`
 - ◆ Beispiel: Breakpoint bei main-Funktion

```
b main
```

- Starten des Programms mit `run` (+ evtl. Befehlszeilenparameter)
- Schrittweise Abarbeitung mit
 - ◆ `s` (step: läuft in Funktionen hinein) bzw.
 - ◆ `n` (next: läuft über Funktionsaufrufe ohne in diese hineinzusteppen)
- Fortsetzen bis zum nächsten Breakpoint mit `c` (continue)
- Breakpoint löschen: `delete <breakpoint-nummer>`

Softwaresysteme I — Übungen

© Jürgen Kleinöder • Universität Erlangen-Nürnberg • Informatik 4, 2007

U2.fm 2007-04-30 09.15

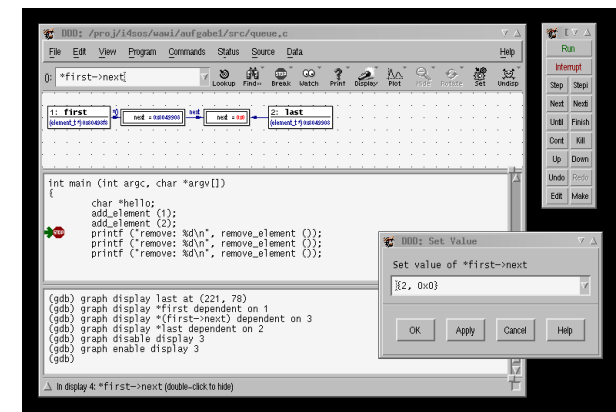
U2.6

Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlagen, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.

3 The Data Display Debugger (DDD)

U2-3 Debuggen mit dem gdb

- Komfortable, grafische Schnittstelle für gdb



SOS I - Ü

SOS I - Ü

Softwaresysteme I — Übungen

© Jürgen Kleinöder • Universität Erlangen-Nürnberg • Informatik 4, 2007

U2.fm 2007-04-30 09.15

U2.8

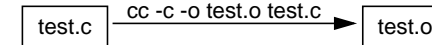
Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlagen, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.

4 Emacs und gdb

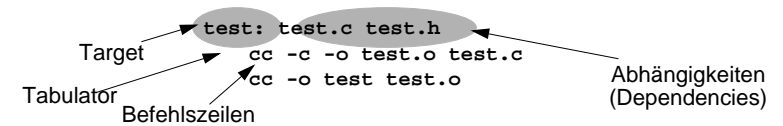
- gdb lässt sich auch sehr komfortabel im Emacs verwenden
- Aufruf mit "**ESC-x gdb**" und bei der Frage "**Run gdb on file:**" das mit der **-g**-Option übersetzte ausführbare File angeben
- Breakpoints lassen sich (nachdem der gdb gestartet wurde) im Buffer setzen, in welchem das C-File bearbeitet wird: **CTRL-x SPACE**

U2-5 Make

- Problem: Es gibt Dateien, die aus anderen Dateien generiert werden.
 - ◆ Zum Beispiel kann eine test.o Datei aus einer test.c Datei unter Verwendung des C-Compilers generiert werden.



- Ausführung von *Update*-Operationen
- **Makefile**: enthält Abhängigkeiten und Update-Regeln (Befehlszeilen)



U2-4 valgrind

- Baukasten von Debugging- und Profiling-Werkzeugen (ausführbarer Code wird durch synthetische CPU auf Softwareebene interpretiert → Ausführung erheblich langsamer!)
 - ◆ Memcheck: erkennt Speicherzugriff-Probleme
 - ▶ Nutzung von nicht-initialisiertem Speicher
 - ▶ Zugriff auf freigegebenen Speicher
 - ▶ Zugriff über das Ende von allokierten Speicherbereichen
 - ▶ Zugriff auf ungültige Stack-Bereiche
 - ▶ ...
 - ◆ Helgrind: erkennt Koordinierungsprobleme zwischen mehreren Threads
 - ▶ siehe Aufgabe 8
 - ▶ in valgrind 3.1.X nicht verfügbar
 - ◆ Cachegrind: zur Analyse des Cache-Zugriffsverhaltens eines Programms
- Aufrufbeispiel: `valgrind --tool=memcheck wsort` oder `valgrind wsort`

1 Beispiel

```

test: test.o func.o
    cc -o test test.o func.o

test.o: test.c test.h func.h
    cc -c test.c

func.o: func.c func.h test.h
    cc -c func.c
  
```

2 Allgemeines

- Kommentare beginnen mit # (bis Zeilenende)
- Befehlszeilen müssen mit TAB beginnen
- das zu erstellende Target kann beim `make`-Aufruf angegeben werden (z.B. `make test`)
 - ◆ wenn kein Target angegeben wird, bearbeitet `make` das erste Target im Makefile
- beginnt eine Befehlszeile mit @ wird sie nicht ausgegeben
- jede Zeile wird mit einer neuen Shell ausgeführt (d.h. z.B. `cd` in einer Zeile hat keine Auswirkung auf die nächste Zeile)

4 Dynamische Makros

- `$$` Name des Targets


```
test: $(SOURCE)
cc -o $$ $(SOURCE)
```
- `$$*` Basisname des Targets


```
test.o: test.c test.h
cc -c $$*.c
```
- `$$?` Abhängigkeiten, die jünger als das Target sind
- `$$<` Name einer Abhängigkeit (in impliziten Regeln)

3 Makros

- in einem Makefile können Makros definiert werden


```
SOURCE = test.c func.c
```
- Verwendung der Makros mit `$(NAME)` oder `${NAME}`

```
test: $(SOURCE)
cc -o test $(SOURCE)
```

5 ... Makros

- Erzeugung neuer Makros durch Konkatenation


```
OBJS += hallo.o
oder
OBJS = $(OBJS) hallo.o
```
- Erzeugen neuer Makros durch Ersetzung in existierenden Makros


```
OBJS_SOLARIS = $(OBJS:test.o=test_solaris.o)
```
- Ersetzen mit Pattern-Matching


```
SOURCE = test.c func.c
OBJS = $(SOURCE:%.c=%o)
```
- Benutzen von Befehlsausgaben


```
WORKDIR = $(shell pwd)
```

6 Eingebaute Regeln und Makros

U2-5 Make

- `make` enthält eingebaute Regeln und Makros (`make -p` zeigt diese an)

- Wichtige Makros:

- ◆ `CC` C-Compiler Befehl
- ◆ `CFLAGS` Optionen für den C-Compiler
- ◆ `LD` Linker Befehl
(in der Praxis wird aber meist `cc` verwendet, weil direkter Aufruf von `ld` die Standard-Bibliotheken nicht mit einbindet - `cc` ruft intern bei Bedarf automatisch `ld` auf)
- ◆ `LDFLAGS` Optionen für den Linker

- Wichtige Regeln:

- ◆ `.c.o` C-Datei in Objektdatei übersetzen
- ◆ `.c` C-Datei übersetzen und linkern

8 Beispiel verbessert

U2-5 Make

```
SOURCE = test.c func.c
OBJS = $(SOURCE:%.c=%.o)
HEADER = test.h func.h

test: $(OBJS)
    @echo Folgende Dateien erzwingen neu-linken von $@: $?
    $(CC) $(LDFLAGS) -o $@ $(OBJS)

.c.o:
    @echo Folgende C-Datei wird neu uebersetzt: $<
    $(CC) $(CFLAGS) -c $<

test.o: test.c $(HEADER)

func.o: func.c $(HEADER)
```

7 Suffix Regeln

U2-5 Make

- Eine Suffix Regel kann verwendet werden, wenn `make` eine Datei mit einer bestimmten Endung (z.B. `test.o`) benötigt und eine andere Datei gleichen Namens mit einer anderen Endung (z.B. `test.c`) vorhanden ist.

```
.c.o:
    $(CC) $(CFLAGS) -c $<
```

- Suffixe müssen deklariert werden

```
.SUFFIXES: .c .o $(SUFFIXES)
```

- Explizite Regeln überschreiben die Suffix-Regeln

```
test.o: test.c
    $(CC) $(CFLAGS) -DXYZ -c $<
```

9 Pseudo-Targets (PHONY)

U2-5 Make

- `.PHONY`-Targets

- ▶ Pseudo-Targets, die nicht die Erzeugung einer gleichnamigen Datei zum Ziel haben, sondern nur zum Aufruf einer Reihe von Kommandos dienen

```
.PHONY: all clean install
```

- Aufräumen mit `make clean`

```
clean:
    rm -f $(OBJS)
```

- Projekt bauen mit `make all`

```
all: test
```

- Installieren mit `make install`

```
install: all
    cp test /usr/local/bin
```